MODIFICHE RECEPITE 2

ART. 1.2: RESPONSABILITÀ DEI PARTECIPANTI 2
ART. 17: RIMESSA IN GIOCO 3
ART. 2 CAMPO DI GIOCO 3
ART. 31.2.4: INTERFERENZA (MODIFICA TESTUALE) 5
ART. 40: LIMITI DI FALLI PER UN GIOCATORE E SQUALIFICHE IN PARTITA 6
ART. 40 LIMITI DI FALLI DA PARTE DI UN GIOCATORE ED ALLONTANAMENTO DALLA GARA 6
ART. 3: ATTREZZATURE 7
ART. 49: CRONOMETRISTA: DOVERI (MODIFICATO) 7
ART. 44: ERRORI CORREGGIBILI 8
ART. 48: SEGNAPUNTI E ASSISTENTE SEGNAPUNTI: DOVERI 11
APPENDICE A: SEGNALAZIONI ARBITRALI 12
ART. 36: FALLO TECNICO / SIMULARE DI AVER SUBITO UN FALLO 13

MODIFICHE NON RECEPITE e non riportate nel presente documento 15

APPENDICE C: PROCEDURA DI RECLAMO 15
APPENDICE D: CLASSIFICA A SQUADRE 15
APPENDICE F: INSTANT REPLAY SYSTEM 15

MODIFICHE PARZIALMENTE RECEPITE 15

INDICATORI (PALETTE) DI FALLO DEL GIOCATORE E ALLONTANAMENTO DALLA GARA (GD) 15

Modifiche recepite

Art. 1.2: Responsabilità dei partecipanti

Motivo della modifica

In seguito alla modifica dell'Art 44, Errori correggibili, è stato necessario introdurre una precisazione valida per tutti i partecipanti alla gara.

nuovo testo del regolamento

Art. 1.2 Responsabilità dei partecipanti (precedentemente non esisteva)

Tutti i partecipanti alla gara, gli ufficiali di campo, i delegati tecnici/commissari, se presenti, tutti i giocatori della squadra aventi diritto a giocare, gli allenatori e gli altri componenti della delegazione al seguito della squadra, dovrebbero svolgere un ruolo positivo nel regolare svolgimento della gara e sono tenuti a mantenere sempre un comportamento etico. Nel caso in cui essi vengano a conoscenza di un'inesattezza (errore correggibile) che riguarda il punteggio, i falli, le sospensioni e il cronometro di gara o il cronometro dei 24", sono tenuti ad avvisare immediatamente gli arbitri per garantire e facilitare la correzione dell'errore in conformità con queste regole.

Art. 17: Rimessa in Gioco

Motivo della modifica

Mantenere il punto di rimessa in gioco sullo stesso lato del campo quando l'allenatore decide, dopo un time-out negli ultimi 2 minuti, di far avanzare la palla nella propria zona d'attacco.

Questa modifica delle regole comporta modifiche consequenziali alla regola 2.5.6 per consentire il rispetto della regola.

nuovo testo del regolamento

Art. 17 Rimessa in gioco

…

17.2.4 Quando il cronometro di gara segna 2:00 minuti o meno nel quarto quarto e in ogni tempo supplementare, a seguito di una sospensione richiesta dalla squadra avente diritto al possesso della palla nella propria zona di difesa, l'allenatore di quella squadra ha il diritto di decidere se il gioco deve essere ripreso con una rimessa in gioco dalla linea della rimessa laterale nella metà campo d'attacco o dalla propria zona di difesa nel punto più vicino a dove il gioco è stato interrotto.

Se l'allenatore decide di riprendere la gara con una rimessa in gioco nella zona d'attacco e il punto di rimessa originale è nella zona di difesa dalla:

- linea di fondo campo per un canestro o un ultimo tiro libero realizzato, l'allenatore deve decidere se la rimessa deve avvenire dalla linea della rimessa laterale sul lato del tavolo del segnapunti o sul lato opposto
- linea laterale o dalla linea di fondo dopo un fallo o una violazione, la rimessa in gioco deve avvenire nella zona d'attacco dalla linea della rimessa laterale sullo stesso lato del campo della rimessa originale.

…

Art. 17.2.7 A seguito di un fallo antisportivo o di espulsione, il gioco deve essere ripreso con una rimessa in gioco dalla linea della rimessa laterale nella zona d'attacco, sul lato opposto al tavolo del segnapunti, se non diversamente specificato in queste regole.

…

Art. 2 Campo di Gioco

…

2.5.6 Linee delle rimesse
Le 4 linee della rimessa, 2 delle quali su ciascuna linea laterale, di 0,15 m di lunghezza devono essere contrassegnate all'esterno del campo, con il bordo esterno delle linee a 8,325 m dal bordo interno della linea di fondo più vicina.

Diagram 1

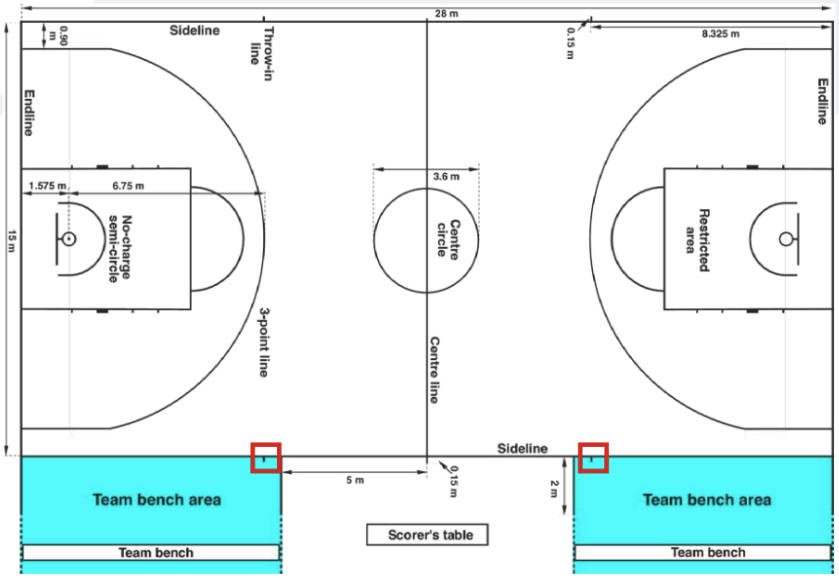


Diagram 2

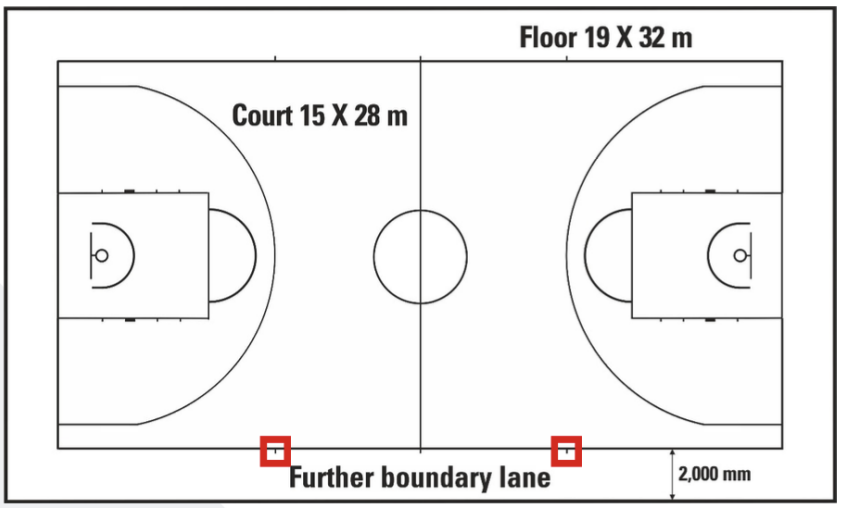
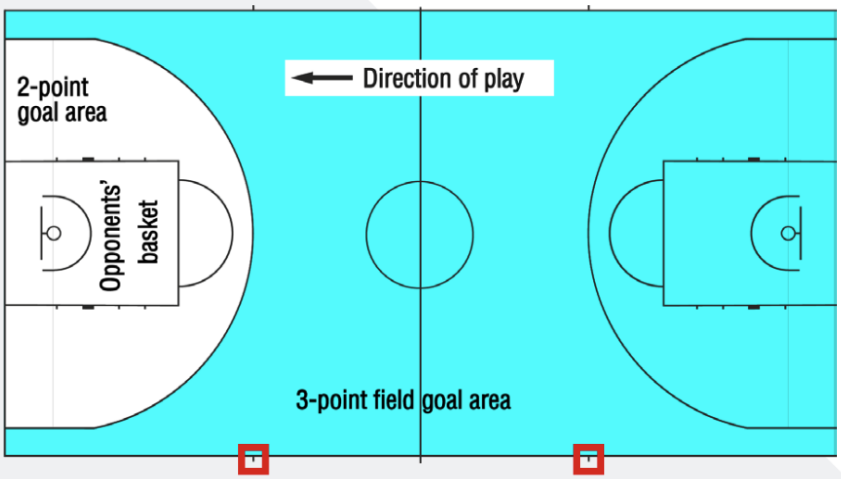


Diagram 4



Art. 31.2.4: Interferenza (modifica testuale)

motivo della modifica

Il testo del regolamento esistente lascia spazio a interpretazioni individuali in quanto molto generico. Il nuovo testo contiene maggiori dettagli che aiutano a comprendere meglio le situazioni.

Non ci sono cambiamenti per il modo in cui si gioca con la regola attuale (è solo una modifica testuale).

nuovo testo del regolamento

Art. 31 Interferenza sul tentativo di realizzazione e sul canestro

31.2.3 Le restrizioni per l'Interferenza sul tentativo di realizzazione si applicano fino a quando la palla:

- Non ha più la possibilità di entrare nel canestro.
- Ha toccato l'anello.

31.2.4 L'interferenza sul canestro si verifica quando:
…
• Un giocatore fa vibrare il canestro o si aggrappa al canestro (anello e/o retina) in maniera tale da far sì che la palla abbia un rimbalzo innaturale o cambi direzione, e quindi che alla palla venga impedito di entrare nel canestro o venga fatta entrare nel canestro.
…

Art. 40: Limiti di falli per un giocatore e squalifiche in partita

motivo della modifica

Nel regolamento tecnico mancano procedure chiare e complete su quando un membro della squadra, inclusi un giocatore o un allenatore, viene squalificato. Ci sono stati ritardi inutili quando un membro della squadra squalificato ha lasciato il campo ed è tornato negli spogliatoi.

Sono necessarie procedure specifiche per favorire la collaborazione di tutti i partecipanti al fine di garantire il regolare svolgimento del gioco.

Le modifiche a tali regole comporteranno modifiche consequenziali anche al Regolamento Tecnico della pallacanestro (vedi sotto) e a quello riguardante le Attrezzature

nuovo testo del regolamento

Art. 40 Limiti di falli da parte di un giocatore ed allontanamento dalla gara

40.1 Un giocatore che ha commesso 5 falli deve esserne informato da un arbitro e deve lasciare il terreno di gioco immediatamente.

40.2 Un giocatore/allenatore che ha commesso 5 falli come giocatore è un giocatore escluso ma può continuare come allenatore.

40.3 Un fallo di un giocatore che ne ha già precedentemente commessi 5, è considerato come fallo di un giocatore escluso e viene addebitato e registrato a referto a carico dell'allenatore ('B').

40.4 Un giocatore che ha commesso 2 falli tecnici o 2 falli antisportivi o 1 fallo antisportivo e 1 fallo tecnico verrà informato del suo allontanamento dalla gara dal cronometrista, che alzerà l'apposito indicatore (GD=game disqualification).

40.5 Un allenatore che ha commesso 2 falli tecnici ('C') a causa del suo comportamento personale antisportivo o 3 falli tecnici, sia che essi siano tutti ('B') o anche nel caso in cui uno di essi sia ('C') verrà informato del suo allontanamento dalla gara dal cronometrista, che alzerà l'apposito indicatore (GD).

40.6 Chiunque venga espulso direttamente o allontanato dalla gara, giocatore, sostituto, capo allenatore, assistente allenatore, giocatore escluso o componente della delegazione al seguito della squadra, deve lasciare la partita immediatamente (impiegando non più di 30 secondi), deve andare e rimanere nello spogliatoio della squadra per tutta la durata della partita o deve lasciare l'impianto di gioco.

Art. 3: Attrezzature

…
Sono necessarie le seguenti attrezzature:
…
• Referto
• Indicatori dei falli del giocatore o dell'allenatore
• Indicatori dei falli di squadra
…
Per una descrizione più dettagliata dell'Attrezzature della pallacanestro, vedere la relativa Appendice.

Art. 49: Cronometrista: Doveri (Modificato)

49.1 Il cronometrista deve essere provvisto di un cronometro di gara e di un cronometro per le sospensioni e deve:
• Misurare il tempo di gioco, le sospensioni e gli intervalli di gara.

• Assicurarsi che il segnale acustico del cronometro di gara suoni ad alto volume e automaticamente al termine di un quarto o di un tempo supplementare.

• Usare qualsiasi mezzo possibile per informare immediatamente gli arbitri se il segnale acustico del cronometro di gara non suona o non viene udito.

• Comunicare il numero di falli commessi da ciascun giocatore alzando l'indicatore del numero di falli commessi da quel giocatore in maniera visibile a entrambi gli allenatori.

• Segnalare che un giocatore o un allenatore è stato allontanato dalla gara, alzando l'apposito indicatore (GD).

• Informare immediatamente un arbitro vengono stati addebitati 5 falli ad un qualunque giocatore.

• posizionare l'indicatore dei falli di squadra sul tavolo degli ufficiali di campo, nel lato più vicino alla panchina della squadra. L'indicatore dei falli di squadra deve mostrare il numero aggiornato dei falli e essere completamente di colore rosso, senza numeri, quando la palla diventa viva dopo il quarto fallo di squadra in un quarto.

• Effettuare le sostituzioni.

• Effettuare le sospensioni. Il cronometrista deve informare gli arbitri di un'opportunità di sospensione quando una squadra ne fa richiesta.

• Azionare il segnale acustico solamente quando la palla diventa morta e prima che la palla diventi nuovamente viva. Il suono del segnale acustico del cronometrista non ferma il cronometro di gara né interrompe la gara, come pure non fa diventare la palla morta.

Art. 44: Errori correggibili

motivo della modifica

Le regole esistenti offrono l'opportunità di correggere il punteggio o gli errori di cronometraggio in qualsiasi momento della gara. Ciò può avvenire anche dopo che la gara è terminata e la correzione può cambiare il risultato della partita.

Nelle principali competizioni FIBA ci sono state gare con canestri inventati, assegnazione non corretta di tiri liberi e con mancata registrazione di punti sul referto. Le modifiche del testo del regolamento offrono una maggiore chiarezza e una migliore opportunità di correggere gli errori in modo logico ed equo per tutti.

nuovo testo del regolamento

Art. 44 Errori correggibili

44.1 Errori correggibili – Procedure generali

44.1.1 Un arbitro può fermare immediatamente il gioco nel momento in cui rileva un errore correggibile, a meno che una delle due squadre venga posta in una posizione di svantaggio.

44.1.2 Qualsiasi fallo commesso, tempo di gioco trascorso o ulteriore attività che si può verificare dopo che è avvenuto l'errore e prima del suo rilevamento, deve rimanere valido.

44.1.3 Dopo la correzione dell'errore, il gioco deve essere ripreso dal punto più vicino a quello in cui è stato fermato per correggere l'errore. La palla deve essere assegnata alla squadra che aveva diritto alla palla nel momento in cui il gioco è stato fermato per la correzione dell'errore.

44.2 Errori correggibili di categoria 1 – Definizione

Gli errori di categoria 1 riportati di seguito possono essere corretti dagli arbitri se una regola viene applicata in modo errato.

• Assegnazione di tiro(i) libero(i) non dovuto(i).

• Mancata assegnazione di tiro(i) libero(i) dovuto(i).

• Permettere al giocatore sbagliato di tentare un tiro(i) libero(i).

• Incaricare un giocatore sbagliato a tentare un tiro(i) libero(i).

• Errata convalida o annullamento di un punto(i).

• Attribuire erroneamente un fallo a un giocatore, a un allenatore o alla squadra sbagliata.

• Errori del segnapunti, tra i quali:

– mancata registrazione o registrazione errata del punteggio.

– mancata registrazione o registrazione errata di un fallo contro un giocatore, un allenatore o alla squadra sbagliata.

– mancata registrazione o registrazione di una sospensione alla squadra sbagliata.

• Errori del cronometro di gara, inclusi malfunzionamenti, nell'avvio o nell'arresto corretto del cronometro di gara o nell'impostazione del tempo corretto sul cronometro.

44.3 **Errori correggibili categoria 1 – Procedure generali**

44.3.1 Per essere correggibili, gli errori devono essere individuati dagli arbitri, dal commissario, se presente o dagli ufficiali di tavolo come segue:

• Se l'errore si verifica prima che il cronometro di gara indichi 2:00 minuti o meno nel quarto quarto, l'errore deve essere corretto prima che rimangano 2:00 minuti o meno sul cronometro di gara.

• Se l'errore si verifica prima che il cronometro di gara indichi 2:00 minuti o meno nel quarto quarto, ma gli arbitri interrompono il gioco per la prima volta con meno di 2:00 minuti rimanenti sul cronometro di gara, l'errore deve essere corretto prima che la palla torni nuovamente viva.

• Se l'errore si verifica dopo che il cronometro di gara indica meno di 2:00 minuti nel quarto quarto o in un tempo supplementare, l'errore deve essere corretto prima che la palla diventi viva dopo la prima volta che gli arbitri hanno interrotto il gioco per qualsiasi motivo dopo l'errore.

44.3.2 Questi errori non sono più correggibili dopo che la palla è diventa morta quando il cronometro di gara suona per la fine della gara, a meno che l'errore non si verifichi dopo l'ultima volta che gli arbitri hanno interrotto il gioco per qualsiasi motivo prima che suoni il segnale di fine gara. In tal caso, l'errore deve essere corretto immediatamente dopo la fine della gara e le squadre devono rimanere in campo o nelle rispettive aree di panchina.

44.3.3 Una volta individuato un errore ancora correggibile, e:

• Il giocatore coinvolto nella correzione dell'errore si trova in panchina dopo essere stato legalmente sostituito. Egli deve rientrare in campo per partecipare alla correzione dell'errore e a quel punto, da sostituto, ridiventa un giocatore.

• Al termine della correzione, il giocatore coinvolto può rimanere in campo, a meno che sia stata richiesta nuovamente una sostituzione legale. In questo caso il giocatore può lasciare il terreno di gioco.

• Se il giocatore è stato escluso, espulso, allontanato dalla gara, impossibilitato a giocare a causa di un infortunio o non può essere individuato, l'allenatore deve designare un giocatore o un sostituto per partecipare alla correzione dell'errore.

44.4 **Errori correggibili categoria 1 – Procedure speciali**

44.4.1 Assegnazione di un tiro(i) libero(i) non dovuto(i).

Il(I) tiro(i) libero(i) tentato(i), come risultato di un errore, deve essere annullato e il gioco deve essere ripreso come segue:

• Se il cronometro di gara non è stato avviato dopo l'errore, la palla deve essere assegnata, per una rimessa laterale dalla linea di tiro libero estesa, alla squadra a cui sono statti annullati i tiri liberi.

• Se il cronometro di gara è stato avviato dopo l'errore, il gioco deve essere ripreso dal punto più vicino a dove era stato interrotto per correggere l'errore

44.4.2 Mancata assegnazione di un tiro(i) libero(i) dovuto(i)i:

• Se non c'è stato un cambio nel controllo della palla dopo che l'errore è avvenuto, il gioco deve essere ripreso, dopo la correzione dell'errore, come a seguito di un qualunque normale ultimo tiro libero.

• Se la stessa squadra realizza un canestro, dopo che le è stato erroneamente assegnato il possesso della palla per una rimessa, l'errore deve essere ignorato.

• Se il cronometro di gara è stato avviato e c'è stato un cambio di possesso, dopo la correzione dell'errore il gioco deve essere ripreso dal punto più vicino a dove è stato arrestato per correggere l'errore.

44.4.3 Permettere al giocatore sbagliato di tentare un tiro(i) libero(i).
Il(I) tiro(i) libero(i) tentato(i) e il possesso della palla, se parte della sanzione, devono essere annullati. La palla deve essere assegnata agli avversari, per una rimessa dalla linea di tiro libero estesa, a meno che il gioco non sia continuato e poi sia stato fermato per la correzione dell'errore oppure non ci siano

da amministrare sanzioni per ulteriori infrazioni. In questo ultimo caso il gioco deve essere ripreso dal punto in cui è stato fermato per correggere l'errore.

44.4.4 Incaricare un giocatore sbagliato a tentare un tiro(i) libero(i).
Il tiro libero o i tiri liberi tentati saranno annullati e il giocatore corretto effettuerà il tiro(i) libero(i). La gara riprenderà come dopo ogni ultimo tiro libero, a meno che il gioco sia proseguito e sia stato interrotto per la correzione dell'errore, nel qual caso la gara riprenderà dal punto più vicino a dove era stata interrotta per correggere l'errore.

44.4.5 Errata convalida o annullamento di un punto(i).
I punti saranno assegnati o annullati. Il referto di gara verrà corretto.
La gara riprenderà dal punto più vicino a dove è stata interrotta per correggere l'errore.

44.4.6 Attribuire erroneamente un fallo a un giocatore, a un allenatore o alla squadra sbagliata:
Il referto di gara verrà corretto. Qualsiasi giocatore o allenatore erroneamente escluso, espulso o allontanato dalla gara rientrerà nella partita. Qualsiasi giocatore o allenatore che avrebbe dovuto essere escluso, espulso o allontanato dalla gara sarà escluso, espulso o allontanato dalla gara.

44.4.7 Errori di registrazione sul referto di gara

- mancata registrazione o registrazione errata del punteggio.
- mancata registrazione o registrazione di un fallo contro un giocatore, un allenatore o la squadra sbagliati.
- mancata registrazione o registrazione di una sospensione alla squadra sbagliata.

Il referto di gara verrà corretto e verrà intrapresa qualsiasi azione risultante dalla correzione, come l'esclusione o il rientro in gara da parte di un giocatore.

44.4.8 Errori riguardanti il cronometro di gara, inclusi malfunzionamenti nell'avvio o nell'arresto corretto del cronometro di gara o errori nell'impostazione corretta del tempo sul cronometro di gara:
Il cronometro di gara deve essere corretto con l'aggiunta o la sottrazione di quanto tempo è necessario per correggere l'errore.

44.5 Errore correggibile categoria 2 – Definizione

Il seguente errore di categoria 2 può essere corretto dagli arbitri se una regola viene applicata in modo errato:
errori del cronometro dei 24", inclusi malfunzionamenti nell'avvio o nell'arresto corretto del cronometro dei 24" o errori nell'impostazione del tempo corretto sul cronometro dei 24".

44.6 Errori correggibili di categoria 2 – Procedure generali

44.6.1 Per essere correggibile, l'errore deve essere individuato dagli arbitri, dal commissario, se presente o dagli ufficiali di campo.

• quando la palla è viva subito dopo l'errore e gli arbitri interrompono il gioco per correggere l'errore, o

• quando gli arbitri hanno interrotto il gioco per la prima volta per qualsiasi motivo, e la squadra in controllo o avente diritto al possesso della palla al momento dell'errore deve mantenerne il controllo o ne ha diritto.

Il cronometro dei 24" deve essere rettificato con il tempo corretto.

44.6.2 Gli errori del cronometro dei 24" non sono più correggibili dopo:

• Un cambio di possesso di una palla viva dopo l'errore.

• La squadra in controllo della palla segna un canestro valido,

• La palla diventa morta quando il cronometro di gara suona per la fine della gara.

Art. 48: Segnapunti e assistente segnapunti: doveri

motivo della modifica

Questa modifica si rende necessaria a causa delle modifiche apportate all'articolo 44 (modifiche conseguenti).

nuovo testo del regolamento

Art. 48 Segnapunti e Assistente Segnapunti: compiti

48.1 Il segnapunti deve essere provvisto di un referto e deve tenere nota:

• delle squadre, registrando i nomi e i numeri dei giocatori che inizieranno la gara e di tutti i sostituti che parteciperanno alla gara. Quando si verifica un'infrazione alle regole relative ai giocatori che iniziano la gara, alle sostituzioni o ai numeri dei giocatori, l'arbitro più vicino deve essere avvisato immediatamente.

• del riepilogo progressivo dei punti realizzati, registrando i canestri su azione e i tiri liberi realizzati.

• dei falli addebitati a ciascun giocatore. Il segnapunti deve registrare i falli addebitati a ciascun allenatore e deve informare immediatamente un arbitro quando l'allenatore deve essere allontanato dalla gara. Allo stesso modo, il segnapunti deve informare immediatamente un arbitro quando un giocatore deve essere allontanato dalla gara dopo aver commesso 2 falli tecnici, o 2 falli antisportivi, oppure 1 fallo tecnico e 1 fallo antisportivo.

• delle sospensioni. Il segnapunti deve informare l'allenatore, attraverso un arbitro, quando questi non ha più sospensioni rimanenti nel primo o secondo tempo oppure in un tempo supplementare.

• del successivo possesso alternato, posizionando la freccia di possesso alternato. Il segnapunti deve invertire immediatamente la direzione della freccia dopo il termine del primo tempo, poiché le squadre devono scambiarsi i canestri per il secondo tempo.

• Per della richiesta di IRS dell'allenatore. Il segnapunti deve informare immediatamente l'arbitro più vicino quando un allenatore effettua erroneamente la sua seconda richiesta.

48.2 L'assistente segnapunti deve aggiornare il tabellone segnapunti e assistere il segnapunti e il cronometrista. Nel caso di una qualsiasi discrepanza tra il tabellone segnapunti e il referto, che non possa essere risolta, il referto deve avere la precedenza e il tabellone segnapunti deve essere corretto di conseguenza.

48.3 Se viene identificato un errore sul referto:

• durante la gara, il cronometrista deve attendere la prima palla morta prima di azionare il segnale acustico.

• Il segnapunti consulterà il primo arbitro e correggerà gli errori sul referto quando l'errore è individuato entro i limiti definiti nell'articolo 44 (Errori correggibili).

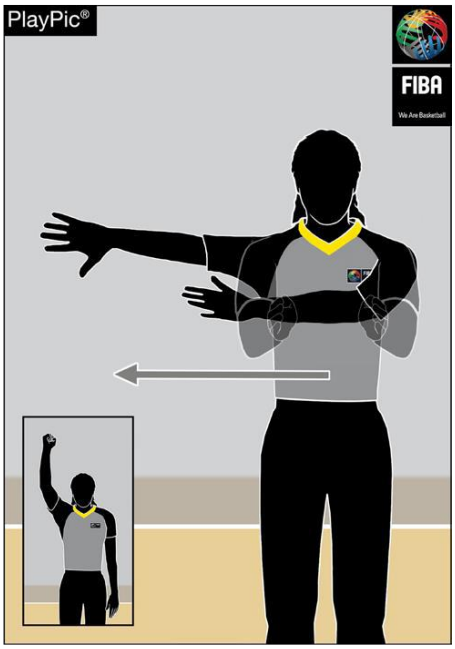
• Se l'errore non è individuato entro i limiti definiti dall'articolo 44 (Errori correggibili), l'errore non può più essere corretto. Il primo arbitro o il commissario, se presente, deve inviare un rapporto dettagliato all'ente organizzatore della competizione

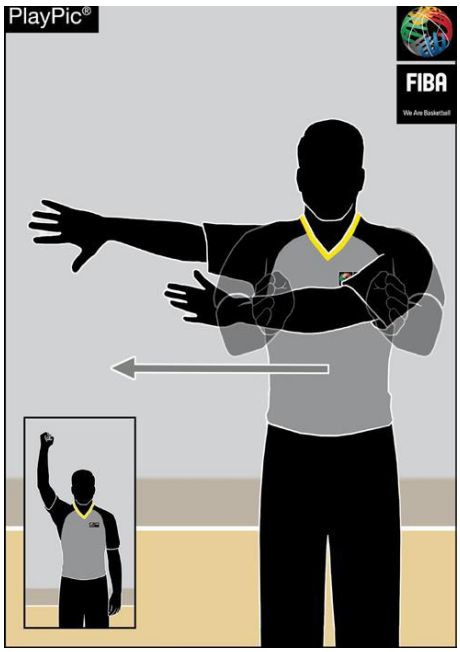
Appendice A: Segnalazioni arbitrali

motivo della modifica

Quando un giocatore subisce un fallo nell'atto di tiro, ma poi decide di passare la palla, questo è considerato un "fallo non in atto di tiro" e quindi viene utilizzato un segnale di "passaggio" per chiarire immediatamente la situazione (chiarezza).

NUOVO SEGNALE





Art. 36: Fallo Tecnico / Simulare di aver subito un fallo

Motivo della modifica

Le azioni nelle quali un giocatore finge di subire un fallo non rispettano il gioco e creano nella gara un'immagine e un'atmosfera negative che non possono essere consentite. Ad oggi non è previsto alcun richiamo per simulazione in un'azione in cui viene fischiato un fallo. Ciò ha portato i giocatori che subiscono un fallo a esagerare la gravità del contatto causato da un avversario.

concetto generale
Tutte le simulazioni per aver subito un fallo devono essere gestite con un "richiamo per simulazione", indipendentemente dal fatto che nella stessa azione siano stati fischiati un fallo o una violazione.

Può accadere in qualsiasi azione che ad un giocatore venga fischiato un fallo e allo stesso tempo gli venga fatto un "richiamo per simulazione", oppure, che anche un giocatore che subisce un fallo possa essere richiamato per simulazione.

Quando un qualsiasi giocatore di una determinata squadra riceve un altro "richiamo per simulazione", il 2° richiamo si traduce in un fallo tecnico addebitato al giocatore in questione.

Un'azione di eccessiva simulazione per aver subito un fallo (senza contatto) può portare a un fallo tecnico diretto al giocatore in questione.

Caso 1: Un giocatore commette fallo ed effettua una simulazione nella stessa azione:

Esempio:

B1 difende sul palleggiatore A1. A1 spinge B1 e fa un movimento improvviso con la testa (simulazione con la testa, head fake) cercando di dare l'impressione di subire un fallo da B1. L'arbitro fischia un fallo ad A1.

Interpretazione:

L'arbitro segnala il fallo di A1 ed effettua allo stesso giocatore un richiamo per simulazione (se si tratta del primo richiamo per simulazione alla squadra) o un fallo tecnico (se è già stato effettuato alla stessa squadra in precedenza un richiamo per simulazione).

Caso 2: Un giocatore commette fallo e il giocatore avversario, che subisce fallo, effettua una simulazione nella stessa azione:

Esempio:

B1 difende sul palleggiatore A1. B1 spinge A1 e A1 fa un movimento improvviso con la testa (head fake) cercando di dare l'impressione di essere stato colpito alla testa da B1. L'arbitro fischia un fallo a B1.

Interpretazione:

L'arbitro segnala il fallo a B1 ed effettua un richiamo per simulazione ad A1 (se si tratta del primo richiamo per simulazione alla squadra) o un fallo tecnico (se è già stato effettuato alla stessa squadra in precedenza un richiamo per simulazione).

Caso 3: Due simulazioni dello stesso giocatore nella stessa azione con cronometro di gara in movimento:

Esempio:

B1 difende sul palleggiatore A1. A1 fa un movimento improvviso con la testa cercando di dare l'impressione di aver subito un fallo da B1. L'arbitro esegue il richiamo per simulazione ad A1 abbassando due volte l'avambraccio. Successivamente, durante la stessa azione con cronometro di gara in movimento:

a. A1 cade sul terreno di gioco cercando di dare l'impressione di essere stato spinto da B1.

b. B2 cade sul terreno di gioco cercando di dare l'impressione di essere stato spinto da A2.
Interpretazione:

a. L'arbitro ha richiamato A1 per la prima simulazione con la testa, mostrando due volte il segnale di "abbassare l'avambraccio". A1 sarà sanzionato con un fallo tecnico per aver simulato una seconda volta anche se il gioco non è stato interrotto per effettuare il richiamo per la prima simulazione di A1 sia ad A1 che all'allenatore della squadra A.

b. L'arbitro deve effettuare il primo richiamo sia ad A1 che a B2 per le simulazioni, mostrando loro due volte il segnale di “abbassare l'avambraccio”. I richiami devono essere comunicati ad A1, a B2 e agli allenatori di entrambe le squadre alla prima occasione di cronometro fermo.

Caso 4: Due giocatori simulano nella stessa azione:

Esempio:

B1 difende sul palleggiatore A1. B1 cade cercando di dare l'impressione di aver subito fallo da A1. Allo stesso tempo, A1 fa un movimento improvviso con la testa (*head fake*) cercando di dare l'impressione di aver subito fallo da B1.

Interpretazione:

L'arbitro effettua sia ad A1 che a B1 un richiamo per simulazione (se si tratta del primo richiamo per simulazione alla squadra) o un fallo tecnico (se è già stato effettuato alla stessa squadra in precedenza un richiamo per simulazione).

Modifiche non recepite - non riportate nel presente documento

Appendice C: PROCEDURA DI RECLAMO

Appendice non recepita dal CSI.

Appendice D: CLASSIFICA A SQUADRE

Appendice non recepita dal CSI.

Appendice F: INSTANT REPLAY SYSTEM

Appendice non recepita dal CSI.

Modifiche parzialmente recepite

Indicatori (palette) di fallo del giocatore e allontanamento dalla gara (GD)

L'uso della paletta prevista per indicare il GD è FACOLTATIVO PER IL CSI (chi ne è in possesso la può usare).

